

Britannia®

BRITANNIA IS THE AVALON HILL GAME COMPANY'S TRADEMARK
FOR ITS BIRTH OF BRITAIN GAME

AH
GAMES OF STRATEGY

BRUTUS 51

THE DAY AFTER....

Nog maar net bijgekomen van alle feestelijkheden van het vorige nummer en de bijbehorende Brutoparty nu al weer een nieuw nummer. Direct beginnen met wat aankondigingen:

DE VOORRONDEN van het Nederlands kampioenschap ftf-diplomacy 1988 te Groningen vinden plaats op **8/9 october 1988** in de **Walrus** in de Pelsterstraat te Groningen. De Pelsterstraat is een straatje tussen de Vismarkt en het Zuiderdiep. De Vismarkt ligt op een steenworp afstand van de Grote Markt. De Pelsterstraat loopt parallel aan de Heerestraat. Houd bij binnenkomst te Groningen gewoon richting centrum/Martinitoren aan, dan kom je heel dicht in de buurt. Houd rekening met parkeerproblemen. Parkeergarages gaan op een gegeven moment dicht.

Aanmelden voor dit festijn kan men als vanouds bij Frank Mulder, Damloperwerf 14, 2317 DV te Leiden. Aarzel niet om dit te doen, ook niet als je nog erg onervaren bent. De contacten, die je tijdens dit soort dagen opdoet, maken de spelletjeswereld een stuk interessanter. Bovendien de slechtste speler aller tijden heeft zijn debuut al gemaakt.

Op zaterdag spelen we een partij tot en met 1907 van 11.00 uur tot 18.00 uur. Zondag hetzelfde van 10.00 tot 17.00 uur. Zaterdagavond gaan allen gezamelijk uit eten. Uitheemse deelnemers kunnen overnachten bij de Groningers. Groningers worden bij deze dringend opgeroepen om eventuele slaapplaatsen bij Frank te melden.

De loting wordt om resp. 10.30 en 9.30 verricht. De eindrangschikking wordt bepaald via het Calhamer systeem, alom bekend. Men kan dit eventueel bij mij opvragen.

Dan de favorieten. Bij een kleine enquete werden Paul Michel, Jan Maarten Cobben, Theo Jansma, Ron Huising, Roland Bakker, Paul Stouthard, Nico van Maarseveen, Paul Shah, Gerard Koeleman, Ron Toonen en Nico Viet genoemd. Ikzelf tip mijn broer, als hij komt...

Bij deze willen wij **Peter Mulder** van harte beterschap wensen met zijn zware knieblessure, die hij het afgelopen weekend opgelopen heeft en die hem nog enkele maanden buitenspel zal zetten die hem ook de komst naar de voorronden zal beletten (Gelukkig alleen maar goede GM's). Zoals gezegd van harte beterschap!!!

Het volgende punt betreft het aanschaffen van "spellen". Sinds kort is het mogelijk via de stripwinkel "**tante Lenie**" in de voornoemde Pelsterstraat te Groningen bestellingen bij Compendium in Amsterdam te plaatsen! Wanneer je dat wilt doen moet je echter wel een aan jou geadresseerde Brutus meenemen en laten zien.

Overigens, een aan jou geadresseerde Brutus is toch al een rijk bezit. Met zo'n Brutus in de hand heb je gratis toegang tot **DUCOSIM-conventies**!!!!

Wat betreft "spellen" nog het volgende. **KREMLIN**, het spel dat ik in Brutus 49 gerecenseerd heb, is tegenwoordig ook in een versie van Avalon Hill beschikbaar. Het bord en dergelijke

schijnt veel mooier te zijn dan in de Zwitserse versie (daar is er geeneens een bord), maar de namen van de karakters zijn daarentegen veel flauwer. En dat ondanks het voordeel van de Engelse taal...

Met ingang van dit nummer geen **BLOOD ROYALE** meer. Blood Royale was veel te bewerkelijk en te omvangrijk. Drie bladzijden voor vijf spelers is een veel te laag nut-gemiddelde. Bovendien ging die wachtlijst veel te snel. We zijn geen JM! Ter compensatie in het volgende nummer een aantal gamestarts diplomacy.

Overigens, met ingang van 1 october ga ik werken bij het **ministerie van SW**. Hopelijk beinvloedt dit het toch al lage tempo van de Brutus niet. Of, wanneer dit wel het geval is een beetje positief.

In dit nummer ook de gamestart van **VAIN RATS**. Toen ik die spelregels weer las, kreeg ik meteen weer zin om mee te doen. Voorlopig houd ik het bij een GM-schap.

Met ingang van dit nummer wordt de **prijs** van de Brutus verhoogd. We weten nog niet hoeveel, maar de abonnees wordt aangeraden meteen wat over te maken, in het bijzonder de gebroeders Mulder wiens kredietwaardigheid nog verder gedaald is.

Ook wordt het weer eens tijd voor een **POLL**. Ditmaal de verkiezing van de "irritantste speler in de Brutus". De winnaar wordt als lid geroyeerd. Favorieten: Anja Ensing, Nico Viet, Henk Revet en Hildo Krop. Eventuele tegoeden worden niet gerestitueerd.

De strijd tussen **Rob van Wijngaarden en Henry Jansen** duurt voort. Rob lag met "Rob mijmert" en zijn "Hartland Trefoils"-special op punten voor, maar Henry heeft teruggeslagen met een fantastisch verhaaltje dat eigenlijk over niets ging, maar wat iedereen zonder twijfel geboeid heeft. Iets met schaakopeningen en overpeinzingen van een bijdehante chaoot. In Brutus 50 sloeg Rob terug met zijn speciale bijdrage, maar daar stelde Henry een prachtige typisch Jansen-voorkant (zie Brutus 50) tegenover. Hopelijk "to be continued....".

Na lange onderhandelingen hebben we Erik Joustra zo ver gekregen om **PEEKS PRAATHOEKJE** naar het buitenland te verkopen. Erik, die gezien de voorkant van Dompy 39 (onwaarschijnlijk wat een productie!!) een enorme aanhanger van Peeks nieuwe spelling is, had hiertegen grote bezwaren. Peek zelf probeerde door Eriks naam met hoofdletters te vermelden de zaak alsnog in zijn voordeel te beslechten, maar tegen het plaatsen van Eriks stukje in Brutus 50 woog dit niet op. Overigens, erkende Peek-fans als Jan Maarten Cobben, Nico Viet en Theo Jansma hebben terstond hun abonnement op de Dompy opgezegd.

Tot slot, ik heb een programma voor het spel **ACQUIRE** geschreven. Dit programma is weliswaar niet onverslaanbaar, maar wel erg goed. Wanneer je van hem/haar/het wilt winnen heb je een scherpe concentratie nodig. Het programma kan meer dan 1 speler simuleren. Het is schriftelijk bij mij te bestellen voor 30 gulden.

Gerrit-Jan

Mededelingen:

* Deadlines:

Deadline Blood Royale en United: 14 october 1988, 18.00.
Deadline overigen: 21 october 1988, 18.00
Vakantie Rob van Wijngaarden: 12 september t/m 3 october 1988.

* De schandpaal:

Brutus kost je 5 cent per bladzijde. Dat is bijna niets. Geld kun je overmaken op giro 5705744 t.n.v. G.J. Hondelink, te Groningen.De volgende mensen worden vriendelijk verzocht geld over te maken: Redmer Alma, Jos van Alphen, Ronald Kiel, Kees Kijne, Albertus Koster, Peter Mulder, Roel Panjer, Bram Pouwer, Nico Viet, Martin Viet, Gerard Voorintholt, Liuwe Westra, John Zonneveld.

* Ik ben nog steeds op zoek naar een betrouwbaar persoon, die de leiding van de boerwedstrijden op zich wil nemen. Brieven onder nummer dezes.

* Voorronden op 8/9 october 1988 in de Walrus, Pelsterstraat 25, te Groningen. Entree Hfl 3. Leden van de spelgroep (6 gulden geloof ik) hebben gratis toegang. Opgave bij Frank Mulder, Damloperwerf 14, 2317 DV Leiden.

* Wachtlijsten

Diplomacy: Barthold Lichtenbelt, Rene de Groot, meer.
GM: Nico Viet.
Seismisch Diplomacy: Nog geen belangstellenden voor deze leuke variant.
Anoniem Diplomacy: Volgens ons zijn er nu vijf belangstellenden. Wil iedereen zijn voorkeurslijst insturen. Dit met name ook om te controleren of we wel iedereen hebben geteld. GM Hilde.
Sopwith: Barthold Lichtenbelt, Peter Dols, Hildo Krop, Henk Revet, nog 2.
Pyramide: Inleveren altijd mogelijk bij Gerrit-Jan, Hilde of Redmer.
United: Peter Vogelenzang, Auke Stegink, Jan de Groot, Jos van Alphen, Willem Mallon, nog minstens 5.

Spelregels van de spellen zijn altijd op aanvraag verkrijgbaar.

* Colofon:

Aan dit nummer werkten verder mee: Peter Mulder (United, Sopwith en testplaying Britannia), Hilde Niezen (Herenleed en Sprakeloos), Redmer Alma (Seismic) en Gerrit-Jan Hondelink (rest).

* Acquire

Het acquire-programma inclusief floppy en porto is te bestellen door storting van Hfl 30 op Giro 5705744 t.n.v. G.J. Hondelink, o.v.v. Acquire.

BRITANNIA



Wanneer ik op dit moment een spel voor een gezellig avondje mocht uitzoeken dan werd het "1830" voor een lange avond en "Brittania" voor een gewone avond. Brittania is weer zo'n prachtig Avalon Hill spel, dat voor zover het dat nog niet is een regelrechte klassieker zal worden. Tijdens de tweede wereldoorlog hielden de Britten het moreel o.a. hoog met de constatering dat er sinds 1066 geen enkele invasie in Engeland succesvol is geweest. Echter hierbij gingen die eigenwijze edoch wellicht juist daarom ook wel sympathieke Britten er wel aan voorbij dat voor 1066 zelfs de meest obscure achterbuurtvolkjes van Noord-West Europa succesvolle invasies in Brittania hebben gedaan. De spelletjesfreak Lewis E. Pulsipher, PH.D., ging daar niet aan voorbij en zal aan zijn bankrekening zien, dat hij niet de enige is die daar blij om is.

In Britannia, "Game of the birth of Britain", wordt die hele geschiedenis vanaf de Romeinse invasie tot en met Willem de Veroveraar in 1066 nagespeeld. Dat "naspelen" is in dit geval het sleutelwoord. Iedereen heeft een aantal invasierende volken onder zijn hoede en probeert daarmee de historie zo goed mogelijk te benaderen en soms zelfs te overtreffen. Naarmate je de historie dichter benadert krijg je meer punten en zoals je wel aan zult voelen wint de persoon met de meeste punten.

De Romeinen bijvoorbeeld veroverden heel Engeland tot aan de grenzen met Schotland en Wales. Wanneer de speler die de Romeinen heeft, dat maar gedeeltelijk lukt, dan gaat het op dat moment slecht met hem, ook al lijkt het optisch (hij beheerst het halve bord) goed met hem te gaan. Lukt het hem om niet alleen Engeland, maar ook nog stukken van Schotland en Wales te veroveren, dan gaat het wel erg goed met hem. Echter, de punten die je voor die extra stukken verdient zijn "peanuts" in vergelijking met de verovering van Engeland. Belangrijker is het dat dan de anderen punten mislopen.

Overigens in het algemeen begin ik altijd al heel snel verschrikkelijk te balen van die Romeinen als ik ze zelf niet speel. Dat gaat daar maar tekeer over dat hele bord, terwijl mijn eigen veel sympathiekere volkjes zwaar onder druk komen te staan, zo niet uitgemoord/overwonnen worden door die rot-Romeinen (Stel je voor: Peter Mulder die met zo'n brede grijns al jouw volkjes zit uit te moorden). Meestal als de Romeinen terug geroepen worden om de Rijngrens te verdedigen en vervangen worden door "Romano-British"-e (zelfde speler) eenheden (King Arthur!!) ontstaat er een enorme klopjacht op die eenheden, die aangeeft dat de anderen er net zo van zaten te balen. De Romano-British leveren meestal niet zoveel punten op.

Een ander prachtig voorbeeld zijn de Briganten, een klein maar fijn volkje, dat er al vanaf het begin opstaat. Deze Briganten zijn er in geslaagd de Romeinse invasie te overleven en nog zes eeuwen (!!) daarna in een koninkrijkje in Strathclyde (linksonder

in Schotland) te handhaven alvorens ze in het grote geheel opgingen. Je snapt dat dit kruimelvolkje toch nog heel aardig scoort als het jou met de Briganten ook lukt om je een tijdje in Strathclyde te handhaven.

Ook erg spectaculair zijn de Welsh rond de achtste en negende beurt (1 beurt = 75 jaar). Verder zijn de Welsh erg saai. Het is een van de weinige volken die de hele tijd op het bord staan. Ze krijgen vooral punten voor het bezit van Wales, wat vrij makkelijk lukt als ze niet zoveel last hebben van de Romeinen, terwijl ze voor gebieden buiten Wales nauwelijks punten krijgen en zich daar bovendien nauwelijks kunnen handhaven. Echter rond 600-700 zijn er Welsh gesignaleerd in de buurt van York aan de oostkust van Engeland. Dat is erg leuk, want als de Welsh het in deze periode lukt om inderdaad tijdelijk York te bezetten dan krijgen ze daar natuurlijk een smak punten voor. Meestal zit je al vanaf de Romeinen deze invasie voor te bereiden. Bovendien, wat doen de anderen? Zoeken ze een veilig heenkomen "elsewhere" of gaan ze etteren, in de weg lopen en alsnog afgeslacht worden door kamikaze-benden uit Wales? En wat laat je achter, na York is alleen Wales weer interessant en levert in totaal veel meer op dan een geslaagde York-expeditie.

Het vechten gaat met dobbelstenen. Bij een gevecht van 2 tegen 3 gooien beide spelers simultaan met een aantal dobbelstenen overeenkomstig het aantal eenheden. Een "5" of een "6" vernietigd een vijandelijke eenheid. Na 1 keer gooien mogen beide spelers zich terugtrekken, als dat mogelijk is. Romeinse legers vechten efficienter als hun barbaarse tijdgenoten, terwijl het aanvallen van andere volken die zich in de bergen teruggetrokken hebben moeizamer gaat.

In principe heb ik verschrikkelijk de pest aan dobbelstenen in een "strategisch" spel. Hier zou ik het niet anders willen. Doordat geluk een factor wordt gaat het prestatie-element er wat mij betreft uit en wordt het pretklassement (het winnen van een spel telt voor dat klassement natuurlijk wel mee) het belangrijkste. En in dit pretklassement worden in vergelijking met andere spelletjes hoge klasseringen gehaald, ook door de "verliezers". De toestand is na iedere beurt zo totaal verschillend van de laatste beurt, laat staan verschillend van dezelfde beurt in het vorige spelletje, dat je interesse niet kan verslappen. Buiten dat heb je gedurende het hele spel wel wat te doen, terwijl er voor iedereen, ook de verliezers, momenten zijn waarop men het totale gebeuren in zijn greep heeft. Dan komt er weer zo'n "Major Invasion" van Deense Vikingen, Noormannen, Normandiers, Saxen, Angelen o.i.d.

Wat ik bijzonder fascinerend vind, is dat iedereen op bepaalde momenten meerdere volken op het bord heeft, maar dat die elkaar slechts zeer zijdelings kunnen helpen. En zelfs dat gaat vaak ten koste van het helpende volk. Bijvoorbeeld, tijdens de Deense invasie moet je proberen om met Canute, toen al koning van Denemarken, Noorwegen en een groot gedeelte van Zweden, koning van Engeland te worden. Daarvoor heeft hij tweemaal zoveel provincies als iedere afzonderlijke andere natie van dat moment nodig. De Welsh van dezelfde speler kunnen op dat moment wat invallen in Engeland doen en het te behalen aantal provincies wat beinvloeden. Echter als ze dat doen dan verzwakken ze hun positie zodanig dat ze grote problemen met bijvoorbeeld Ierse invasies kunnen krijgen. Bovendien kunnen de Welsh hun kruit beter even droog houden en de

Normandische invasie afwachten.

Brittania speel je het liefst met zijn vieren, omdat iedere speler dan zijn eigen kleur countertjes (stukjes karton, die jouw eenheden representeren) heeft. Verder heb ik van horen zeggen dat het spel zo beter in evenwicht is dan met 3 of 5. Paul Stouthard & Friends (Lex?) overwegen om het spel ietwat aan te passen voor ervaren spelers. Nadat je het een aantal keren heb gespeeld, krijg je een aardig idee wat de verschillende volken waard zijn en welke invloed ze op elkaar hebben. Bovendien houden we statistieken bij over het aantal punten per volk.

Bij de Stouthard/Pater-methode gaat men nu bieden op de volken. Men heeft een aantal Victory Points tot zijn beschikking, bijvoorbeeld 110 of 100 en mag die verdelen over de volken. Zo van "ik denk 45 punten met de Romeinen te halen". Wanneer niemand meer dan 45 met de Romeinen denkt te halen dan is dat volk voor de bieder van 45. Het aantal punten dat je meer haalt dan je boden min het aantal punten dat je er onder zit is dan je eindscore. Natuurlijk is dit een leuk idee. Of het ook een goed idee is, kan alleen proefondervindelijk worden aangetoond. Welke combinaties van volken rollen er uit de bus? Welke biedmethode wordt er gevolgd? Wat denk je bijvoorbeeld van het per opbod verdelen van de volken? Hoe wordt het pretklassement beinvloed: je hebt grote kans dat je nu bepaalde periodes buiten spel staat. Het proberen waard lijkt me.

In het spel zit ook iets van bevolkingslimieten en aanwas. Iedere provincie kan maar een bepaald aantal eenheden herbergen. In 1 provincie per volk mag je daar een uitzondering voor maken (een legermacht dus), maar het gehele volk moet wel voldoende provincies bezitten om de legermacht te kunnen voeden. In de bergen is dat allemaal wat moeilijker. Per provincie per 75 jaar krijg je een aanwaspunt, per bergprovincie een halve. Met 3 aanwaspunten krijg je er een nieuwe stam bij.

Het aantal countertjes van een bepaald volk is bij de aanwas een beperkende factor. De Caledonians bijvoorbeeld hebben maar 6 countertjes tot hun beschikking. Ze kunnen dus hooguit 6 provincies bezitten. Zojuist verlaten provincies behoren niemand toe. Grofweg is het aantal counters van een bepaald volk een maat voor de stootkracht van een volk. De Angelen en de Saksen zijn dan ook erg sterk. Over het te behalen puntenaantal zegt het niets.

Buiten de natuurlijke aanwas zijn er de invasiemachten die gewoon op het juiste moment met een vast aantal aan de rand van het bord (op de zee) verschijnen. Sommige volken sturen eerst raiders, die alleen invallen doen en dan weer verdwijnen, alvorens de echte klapper komt.

Hilde is laatst in het scheepvaartmuseum in Rotterdam geweest en daar draaide een computerprogramma, waarbij je in de huid van Willem de Veroveraar kon kruipen. Je moest opgeven hoeveel soldaten je meenam, hoeveel schepen, hoeveel voorraden, wanneer je de oversteek maakte e.d. en dan probeerde het programma te schatten hoe het met jouw invasie af zou lopen. Van alle keren dat Hilde het programma in werking zag, was er slechts 1 persoon die met een legermacht aan de slag bij Hastings kon beginnen. Die werd echter wel verloren. Overigens in de spelregels een korte samenvatting van de geschiedenis van deze periode.

Tot slot moet ik behalve te vermelden, dat het bord wat kwetsbaar is, nog even wat kwijt over de leaders, die van tijd tot tijd opstaan en een volk kunnen inspireren. King Arthur en Canute heb ik al genoemd, maar wat te denken van Ethelred the Unready, Edward the Confessor, Harald the Ruthless,... Eigenlijk merkwaardig dat William the Conquerer nog een kans maakte tegen helden met zulke mooie namen.

Gerrit-Jan

VAIN RATS HAMELEN

Vain Rats is altijd een echt Brutus spel geweest. Op een gegeven moment werden er in Brutus zelfs drie spelletjes Vain Rats tegelijkertijd gespeeld; "War of the Sewer", "Rattenkoning" en "Een rat in het nauw". Het laatste eindigde rond Brutus 30. Bovendien is het een erg geestig spel. Ik twijfelde dan ook niet toen ik het verzoek kreeg om een spelletje Vain Rats in de Brutus te runnen, al wordt de Brutus zo wel erg omvangrijk en bewerkelijk. Eigenlijk hebben de initiators de onvergeeflijke fout gemaakt eerst naar de JM te stappen. Weten jullie nou nog niet dat ze daar niet van chaotische toestanden houden? Ik zal het vanwege jullie onervarenheid met de tradities van de hobby deze keer door de vingers zien, maar de volgende keer dat jullie iets leuks willen ondernemen, eerst naar de Brutus stappen! Aanvankelijk wilden we een gast-GM voor dit spelletje aanzoeken, maar bij nader inzien vinden we het zo leuk, dat we het onder voorbehoud zelf doen. Kijk echter niet vreemd op als we na verloop van tijd wegens tijdgebrek alsnog een andere GM zoeken.

Vain Rats is een variant van diplomacy, waarbij iedere speler naast de normale dingen een bepaalde eigenschap kan kiezen. Die eigenschap blijft in principe geheim, totdat je bewegingen verraden wat jouw eigenschap is. De volgende eigenschappen zijn mogelijk:

EVIL EYE Per seizoen kan de speler met het "boze oog" een eenheid van een andere speler een opdracht geven. De opdracht van de eigenaar van de eenheid gaat niet door. Zijn er voor een eenheid meerdere "boze ogen", dan gaat eerst de meest genoemde "evil eye-order" door, daarna het door het lot meest begunstigde. Bij een volgend conflict dat door de dobbelsteen moet worden beslist tussen dezelfde "evil eyes" wint automatisch de verliezende partij van het vorige conflict. Je mag niet twee keer achter elkaar hetzelfde land pesten met een "evil eye".

GREY WIZARD Een speler die voor Grey Wizard kiest, mag kort na de deadline de GM opbellen, hem vragen naar de oorspronkelijke orders van een bepaald land en vervolgens zijn eigen zetten daaraan aanpassen. Hij moet dus zelf ook orders inleveren, voor het geval er meer dan 1 Grey Wizard is. Zodra hij zijn zetten heeft gewijzigd, mag hij vragen naar de retreats van dat land en zijn eigen retreats daaraan aanpassen. Hetzelfde ritueel herhaalt zich met de builds en breaks. Deze eigenschap, Grey Wizard, gaat pas in spring'02 in.

CROOK'S TOURIST Per jaar mag de speler met deze eigenschap een build plaatsen in een vrij supply-center, dat geen home-supply van iemand anders is. Wanneer dit supply nog niet van de betreffende speler was, dan kan het pas in het hieropvolgende jaar zijn eigendom worden.

PETROL RATIONING Elk seizoen kan een speler met deze eigenschap evenveel orders geven als hij eenheden bezit. Een hold-order telt daarbij niet als order. Wanneer een speler een eenheid een hold-order geeft, mag hij een andere eenheid een dubbele order geven. Bijvoorbeeld Frankrijk, petrol rationing, heeft met Engeland afgesproken het kanaal leeg te houden. Hij ordert dan A Mar xxx en F Bre-ENC-MAO. Wanneer Engeland toch naar het kanaal heeft gespeeld houdt Fra het keurig stand-off; als Engeland zich aan de afspraak houdt, dan wordt er keurig F Bre-MAO gepubliceerd en heeft Frankrijk zich ook aan de afspraak gehouden. Wanneer de eerste order niet doorgaat, dan vervalt de tweede, twee dezelfde opdrachten voor een eenheid of de eenheid zelf ergens naar toe steunen, zijn niet toegestaan.

KINGS KEY Een speler met deze eigenschap mag elke beurt een willekeurige eenheid aanwijzen als dubbele eenheid. De aan deze eenheid gegeven order telt dan voor twee.

AMPHIBIANS De eenheden van deze speler kunnen zich zowel over land als over zee bewegen. Wanneer bekend is, dat een speler deze eigenschap heeft, worden zijn eenheden aangeduid met een U van "unit". Tot dan worden ze aangeduid met F en A. De speler moet bij het bouwen de schuilnaam (A of F) vermelden. Voorbeeldje:
F'01: F NTH-Bel, S'02: U Bel-Ruh.

HOPPER Alle eenheden van een speler met deze eigenschap zijn hoppers. Hoppers kunnen over andere eenheden springen. Je kunt alleen naar lege provincies hoppen. Het hoppen gebeurt vlak na de normale beweegorders. Wanneer de provincie, waar je overheen wilde hoppen net leeg is geworden, wordt de hop vervangen door een beweging naar die lege provincie. Zo'n vervangende beweging kun je niet steunen. Een hop kun je wel steunen. Dit heeft alleen zin als er sprake is van over elkaar heen hoppende hoppers. Normaal veroorzaakt dat een stand-off, een hop met steun gaat echter door ten koste van de ongesteunde hop.

GERM WARFARE De oorspronkelijke legers (dus geen vloten) en het eerst bijgebouwde leger van Engeland zijn in staat tot bacteriologische oorlogsvoering. Ze kunnen in plaats van een normale order de opdracht krijgen bacterien om zich heen te verspreiden. Alle eenheden, die zo'n vervuiler op dat moment aanvallen of blijven staan in aangrenzende provincies worden vernietigd. Eenheden, die er in die beurt niet in slagen dat gebied te verlaten of er die beurt naar toe bewegen, kunnen de volgende beurt geen orders krijgen, omdat ze eerst moeten herstellen van de bacterieaanval. Deze germ-spread-actie kan onbeperkt herhaald worden.

ILLUSIONIST Een illusionist kan met ingang van spring'02 ieder seizoen 2 "gelijke" provincies met elkaar verwisselen, als er in die beide provincies en de aan die provincies grenzende gebieden geen eenheid van hemzelf staat. Provincies zijn gelijk als ze beide zee of beide landprovincies zijn. In het geval van landprovincies moeten het aantal kusten en het aantal supply-centers in de provincies overeenkomen. In het geval van twee kusten moet de illusionist aangeven hoe de kusten op elkaar afgebeeld worden.

Ook mag men Spa nc met Spa sc en vice versa verwisselen. In het geval van meerdere illusionisten kunnen er ketens van verwisselingen ontstaan. Zo heeft een dubbele verwisseling tot gevolg dat er niets gebeurt. In geval van twijfel kun je hierover de GM aanschieten.

De acties van illusionisten vinden plaats na de zetten. Eerst wordt alles uitgewerkt en dan volgen de "illusies". De zetten (die op het moment van verwisselen dus al vaststaan) worden dan aan de nieuwe situatie aangepast. Stel bijvoorbeeld dat Por en Swe verwisseld worden. Dan wordt F Por xxx, F Spa S F Por xxx veranderd in F Por-Swe, F Spa S F Por-Swe.

Zo op het eerste gezicht lijkt het illusionisme niet zo'n geweldige eigenschap, omdat men er zelf geen direct voordeel bij heeft. Echter de mogelijkheden om te stoken en de anderen op het verkeerde been zetten zijn ongekend.

LEONIDAS De oorspronkelijke eenheden met uitzondering van F StPet sc hebben deze eigenschap. Deze eenheden heffen elke eenheid op die naar een provincie spelen waar ze op dat moment staan. Echter, dit geldt alleen als deze Leonidas-eenheden op dat moment een hold-order hebben gekregen. Bij een impliciete hold-order zoals het convooi of een steun hebben de eenheden deze eigenschap niet.

PIRATES Een leger van een speler met deze eigenschap kan 1 aangrenzende vloot kapen om geconvoyeerd te worden. Een convooi van Nor naar Bel kan via de kaping van de vloot in de NTH. Voor een convooi van Nor naar Bre, kan men weliswaar NTH kapen, maar niet ENC: de vloot in ENC zal dus vrijwillig het leger moeten convoyeren. Een pirate is sterker dan een evil eye.

STAB Alle eenheden van een speler met deze eigenschap kunnen op elk moment verdwijnen. Ze worden pas weer zichtbaar als ze bij een conflict betrokken zijn. Ook kun je uit het overgaan van supplies in andere handen het een en ander concluderen. Een stabvloot kan natuurlijk gewoon op de gok gekaapt of ge-"evil eyed" worden. Bij Pirates gaat dat in het openbaar, bij evil eyes wordt dit alleen aan de speler meegedeeld.

DEFENSIVE ARMIES Deze speler mag twee extra legers, defensive armies, bouwen in twee niet-supplycenters binnen zijn eigen grenzen. In het geval van Engeland en Turkije is 1 vloot verplicht. Die vloot mag ook naar de IRS resp. de EMS. Ita heeft een keuze om een vloot te bouwen. In het geval van een vloot mag deze ook naar de TYS.

Defensive armies mogen niet buiten de landsgrenzen bewegen of andere eenheden daar naartoe steunen. Ook convoyeren naar buiten (Tun e.d.) is verboden.

Verder heeft deze speler de mogelijkheid om A/F-units te maken. Dat wil zeggen men mag een leger aan boord nemen en vervolgens met de convoierende vloot bewegen. Bijvoorbeeld A Wal-ENC, F ENC-MAO en A MAO-Spa. Dit is binnen 1 seizoen mogelijk. Een vloot mag zo'n leger maximaal drie seizoenen aan boord hebben. Een A/F-unit telt als een vloot. Bij het ontschepen kan een vloot het leger steunen. Bijvoorbeeld, A ENC-Bre (al aan boord), F ENC S A ENC-Bre. Een leger kan niet aan boord gaan van een vloot die aangevallen wordt of een vloot, die een steunorder heeft.

HYPERSPACE JOKER Naast de speciale eigenschappen mogen alle spelers eenmaal in de vijf jaar (tien seizoenen) een hyperspace joker inzetten. Een hyperspace joker verbindt gedurende het seizoen nadat deze is ingezet twee provincies met elkaar. De spelers krijgen allemaal te horen, dat er een hyperspace joker is ingezet en welke extra grens er is. Er wordt niet gepubliceerd wie hem heeft ingezet. De uiteinden van een hyperspace joker en de aangrenzende gebieden zijn beschermd tegen een evil eye. Verder is het uiteinde beschermd tegen illusionisme. Na het uitwerken van de retreats vervalt de verbinding. Retreats over de verbinding zijn wel mogelijk.

Vain Rats is geen evenwichtig spel, terwijl de combinatie van land en eigenschap erg belangrijk is. Het gaat eigenlijk om het pretklassement. Allen een hoge klassering in dat klassement gewenst!! De Gladiatoren:

AUS Willem Moene,
    Geldershoofd 724, 1103 BG, Amsterdam (020-996287)
ENG Anton Konings,
    Vennebroekstraat 41, 9402 RH, Assen (05920-43215)
FRA Willem Mallon,
    Hollandseweg 378, 6705 BE, Wageningen (08370-13903).
GER Auke Stegink,
    Noorderbuitensingel 14, 9717 KK Groningen (050-719126).
ITA Albrecht Dekker,
    Abelenlaan 33, 1185 RV, Amstelveen (020-411858).
RUS Theo Jansma,
    Piet Joubertstraat 32, 7315 AW, Apeldoorn (055-220857).
TUR Nico van Maarseveen,
    Teun de Jagerdreef 6, 3561 JK, Utrecht (030-618772).
GM Gerrit-Jan, adres achterflap.

Voor Brutus 52 wens ik van iedereen de orders van spring'01 plus de gekozen eigenschap te ontvangen.

PYRAMIDE

Deze aflevering zorgde voor veel spektakel. Anja gooide er echt iedereen af en staat nu in haar eentje bovenaan de pyramide. Voor de volledigheid de vragen van de vorige keer.

I. Hoe heten de neefjes van Oom Donald?

Antwoord: Kwik, Kwek en Kwak.

II. Hoe heet de tweelingbroer van Jos Krijnen?

Antwoord: Arthur Faber.

III. Bij welk bandje speelde John Lennon?

Antwoord: The Beatles.

IV. Hoe heet de hoofdstad van Luxemburg?

Antwoord: Luxembourg.

V. Wie wordt GM van het Vain Rats spel Hamelen?

Antwoord: Gerrit-Jan Hondelink.

VI. Is Anja wel of niet aardig tegen Nico Viet en zo ja hoe vaak?

Antwoord: Nee, nooit.

VII. Wie is wereldkampioen schaken?

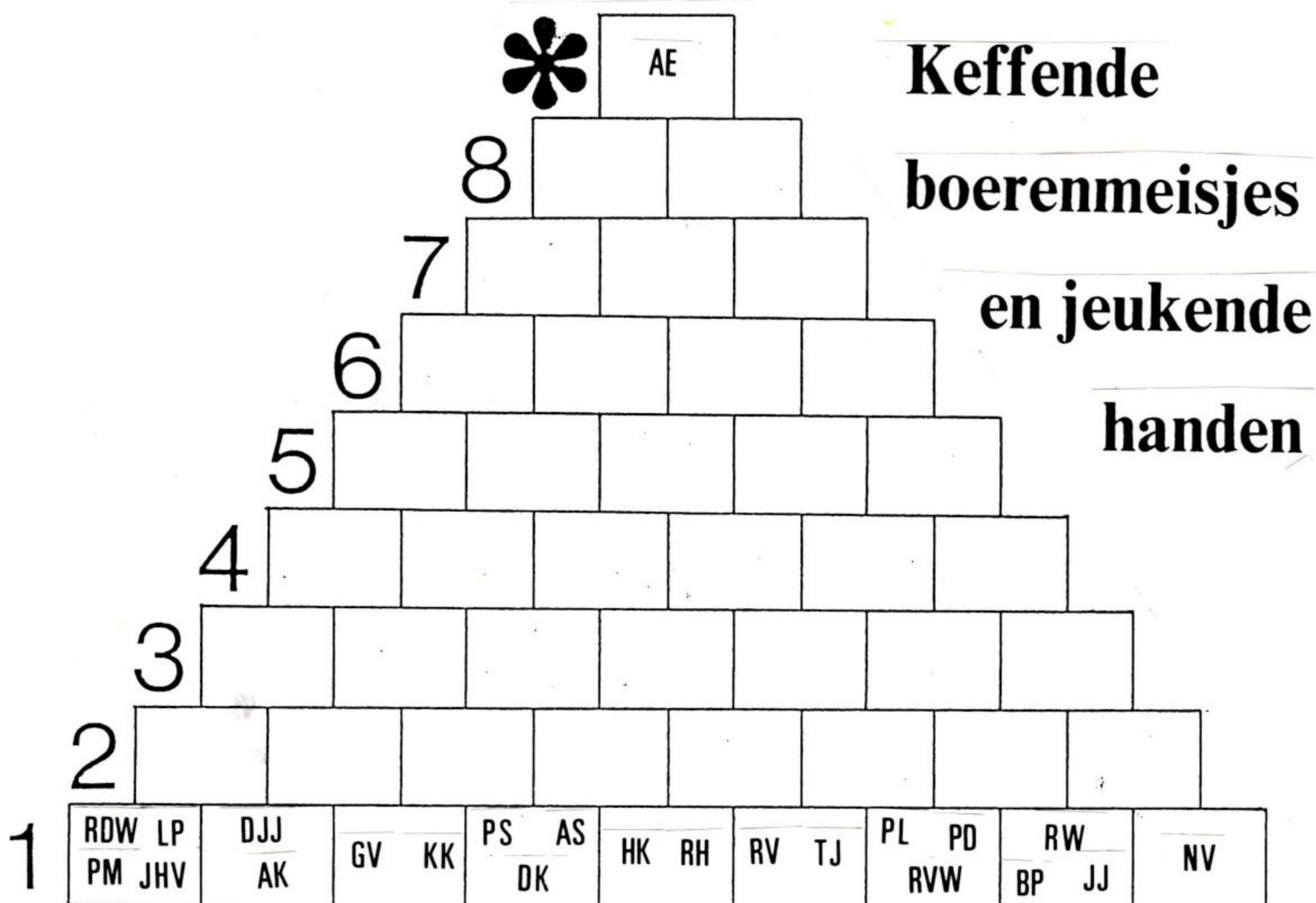
Antwoord: Gari Kasparov.

VIII. Hoeveel broers heeft Peter Mulder en waarom?

Antwoord: Twee. De derde was Peter en zijn ouders zijn toen zo geschrokken dat ze maar besloten hebben er mee op te houden.

Bonus: Wie was er eerder, de kip of het ei?

Antwoord: De kip.



De nieuwe vragen:

I. Bij welke diplomacy-persoonlijkheden horen de volgende attributen: 1. Visseogen, 2. klembord, 3. linnen tasje over linker schouder, 4. glaasje shandy, 5. dwangbuis, 6. telefoonrekening, 7. puntmuts en kruiwagentje, 8. dobbelstenen 9. Seven-up met een waterijsje, 10. De meest extravagante bril aller tijden, 11. Een buitengewoon lelijke gietijzeren beker met inscriptie. Je mag er een paar fout hebben.

II. Waarvoor staan de letters SW in "The Ministery of SW" en uit welk tv-programma komt dit?

III. Wie schreef "Blue suede shoes"?

IV. Uit Brutus Anagram: Sirgons, Merremdaal, Useblarts. Wie zijn dit?

V. Hoe heten de "running mates" van George Bush en Mike Dukakis?

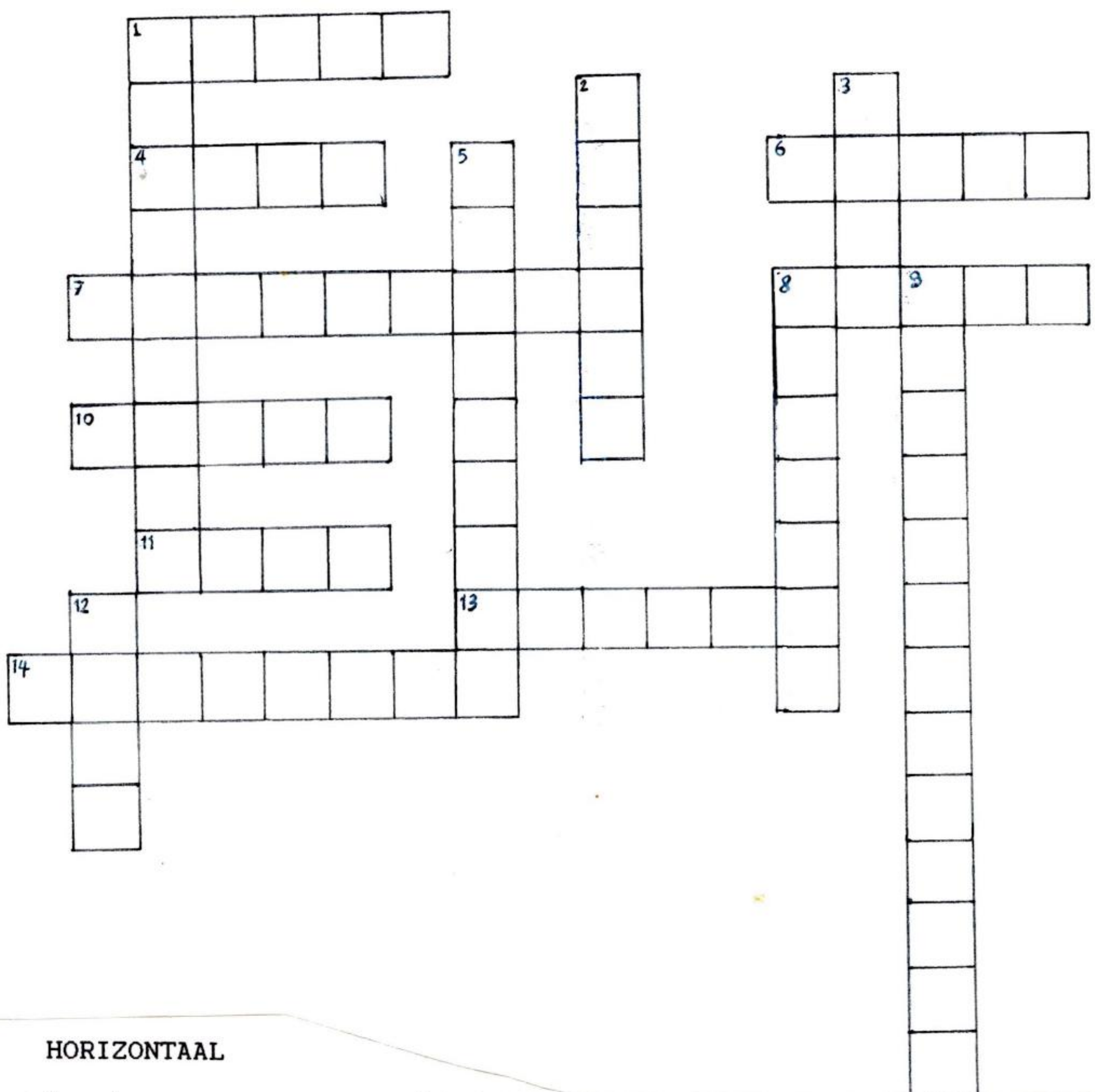
VI. Wie is wereldkampioen schaken bij de vrouwen?

VII. Los dit cryptogram op, gemaakt door Nico Viet. Dit cryptogram bevat uitsluiten voor- en/of achternamen van bekende brutuspersonages.
Vervangende vraag voor Nico: Maak een stamboom van de familie Duck. Neem in beschouwing: Donald, Dagobert, Oma Duck, Kwik, Kwek, Kwak, Guus Geluk, Katrien en wie je maar kunt bedenken. Verder moet Nico maar eens uitleggen hoe het mogelijk is dat Goofy, toch duidelijk een hond, een vriend van Mickey is, terwijl Pluto een hondebestaan bij Mickey heeft. En dan besparen we je de uitleg van die ene Donald Duck strip, waar Oom Donald met zijn neefjes **EENDJES** gaat voeren in het park.

VIII. Staat Ron Huising in Brutus 52 welof niet op de schandpaal?

Bonus. Het Suske en Wiske album 'De Ringelingschat' en het Johan en Pierewiet album 'De smurf die smurf smurf smurft' ontlenen allebei elementen uit een bepaalde opera. Geef de naam en de componist van deze opera.





HORIZONTAAL

1. Lever een aanvoergebied in en je krijgt een verdedigingswapen voor niets (5).
4. Een engelse munt? Dat zit niet goed (4)!
6. Een doopvader plaatst zijn hoed erachter (5).
7. In een vrucht zit drank; passeer eens (9)!
8. Voor een diploma is wel een beetje meer nodig (5).
10. In dit schilderij zie je een Dame (5).
11. "Weer engels varkensvlees?!" brult dit slecht opgevoed knaapje (4).
13. Hij brengt in veiligheid, maar eist 1000 i.p.v. 500 (6).
14. De Twentse Universiteit zit middenin een oud Engels cafe (8).

VERTICAAL

1. Honderd min een toevalsgetal, gevaarlijk (9)!
2. De moeder van Jan is de beste in B (6).
3. Ernie mist anders eentje (4).
5. Ondeugend + onzacht = te veel capsones (9).
8. Een duitse omroep heeft veel geld in Engeland (7).
9. Gaat rond de wereld van het noorden met:"Zijt g'aan den drank (13)?
12. In het meervoud schreeuwt hij het uit van de pijn (4).

POSTALE RATINGLIJST

Voor het eerst sinds tijden weer een postale ratinglijst. En als dit tot gevolg heeft, dat er een paar mensen niet NMR-en, omdat anders hun rating zo drastisch omlaag gaat, dan heeft het zijn nut. Verder is het natuurlijk leuker om bovenaan dan onderaan te staan. Deze lijst geeft je weliswaar een indicatie over de sterkte van je partij en je medespelers, maar ook niet meer dan dat.

Twee keer in een redelijke draw zitten en de top tien komt al in zicht. In deze lijst laat de vijfde plaats van Rein Verhagen zien, dat je ook met alleen een overwinning in een erg sterke partij behoorlijk voor de dag kan komen. En dan heb ik het nog niet eens over het feit, dat je in een partijtje gewoon pech of geluk kunt hebben, hoe goed of slecht je ook bent.

Tegenover derden zou ik een hoge rating van een medespeler zeker als onderhandelingsargument gebruiken, maar zelf hecht ik er geen waarde aan. Vaak is het zo, dat je beter met iets ervarener spelers kunt samenwerken, dan met klunsen, die zelf zelden met een zinnig voorstel komen. Beginners zijn misschien iets makkelijker te flessen, een ervaren speler proberen te flessen is een veel grotere uitdaging, terwijl zelf geflest worden ook een boeiende ervaring is. Spanning is ook wat waard. In het algemeen mag het aanpassen van een strategie in een bepaalde partij op basis van ratingmotieven wat mij betreft als een zwaktebod worden uitgelegd.

Iedere diplomacypartij, die verspeeld wordt in een als zodanig erkend diplomacyblaadje, krijgt een bepaalde waarde: de gamevalue. Deze gamevalue wordt berekend door alle ratings van de afzonderlijke spelers op te tellen. Spelers die nog geen spelletje beeindigd hebben, hebben een rating van 100.

Als een spelletje beeindigd is, krijgen alle deelnemers een gamerating. Die gamerating is voor de winnaar 30% van de gamevalue, voor de nummer twee 20%, voor nummer drie 15%, voor de vierde 10% en voor alle anderen 5%. De resterende 10% worden evenredig over de spelers verdeeld naar het aantal supplies waarmee ze geeindigd zijn. In het geval er twee of meer mensen gelijk eindigen worden de percentages gemiddeld. Een uitzondering wordt gemaakt voor individuen, die in anarchy gaan, die krijgen zonder meer 0%.

Een gedeelde eerste plaats met bijvoorbeeld 12 supplies levert dus (30+20)/2 = 25% voor de gedeelde eerste plaats plus 10 * 12/34 % voor de supplies op. Overwinningen met meer dan 18 supplies worden geteld als overwinningen met exact 18 supplies.

Wanneer je 5 partijen hebt beeindigd, wordt je rating als volgt berekend: de gamerating uit de partij, die je als eerste hebt beeindigd, noem je GR1, die daarna GR2 enz.

Rating = (GR5 + 0,8 x GR4 + 0,64 x GR3 + 0,512 x GR2 + 0,4096 x GR1)/3,3616

waarbij 3,3616 = (1 + 0,8 + 0,64 + 0,512 + 0,4096).

Wanneer je meer dan 5 partijen hebt beeindigd, tellen alleen de meest recente vijf. Wanneer er minder dan 5 partijen zijn, dan worden er gameratings van 100 aan je echte gameratings toegevoegd, totdat er een totaal van 4 wordt bereikt. Als je bijvoorbeeld twee partijen (GR1 en GR2) hebt beeindigd, dan wordt het:

Rating = (GR2 + 0,8 x GR1 + 0,64 x 100 + 0,512 x 100)/(1 + 0,8 + 0,64 + 0,512)

Zo ontstaat er een ranglijst van spelers die we de postale ratinglijst noemen. Omdat we er zolang op hebben moeten wachten, heb ik de opnamecriteria vrij ruim genomen. Behalve de nog actieve spelers heb ik iedereen opgenomen waarvan er sinds 1 januari 1987 een partij is geeindigd. Actieve spelers, die nog geen partij hebben beeindigd en dus nog een rating van 100 hebben, worden niet ver-

meld.
Vroeger was het een traditie om zeven mensen uit de top 20 met een rating over de 135 uit te nodigen voor het Nederlandse kampioenschap postaal diplomacy. Echter de laatste jaren is het niet meer gelukt zeven van zulke mensen bij elkaar te krijgen. Bij de meeste mensen die de top bereikt hadden was er sprake van een zekere verzadiging, die niet inspireerde tot deelname aan een toppartij. Echter als ik de top twintig zo bekijk, dan denk ik dat er best een Nederlands kampioenschap 1988 te realiseren valt. Bij deze stel ik mezelf als deelnemer en de Brutus als slagveld beschikbaar.

Gerrit-Jan Hondelink.

Ratinglijst per 1 september 1988.

1.Roland Bakker	289,45
2.Gerard Koeleman	239,19
3.Ivo Bouwman	211,13
4.Guus Lobach	205,75
5.Rein Verhagen	184,99
6.Hilde Niezen	179,55
7.Jan Feringa	176,82
8.Paul Michel	175,94
9.Lex Pater	171,49
10.Pieter Stolk	169,23
11.Peter Mulder	168,71
12.Albertus Koster	159,85
13.Gerrit-Jan Hondelink	154,52
14.Maarten Scharroo	153,81
15.Herman Heytmeyer	149,86
16.John Zonneveld	147,15
17.Theo Jansma	144,91
18.Jaap Jacobs	143,54
19.Han Boot	142,59
20.Erik Joustra	138,80
21.Dick Rietveld	138,01
22.Nico Viet	137,94
23.Nico van Maarseveen	135,31
24.Heino Koning	134,96
25.Ron Huising	134,49
26.Hauke Jansen	132,99
27.Arthur Faber	132,82
28.Roger van de Putte	130,49
29.Sander Kroeze	128,19
30.Meine van Veen	127,51
31.Fred Zonneveld	125,66
32.Maurice de Volder	124,23
33.Rob van der Burg	123,82
34.Stan van de Broek	123,21
35.Patrick van der Valk	121,14
36.Paul van Leijen	120,88
37.Jan de Groot	119,46
38.Albrecht Dekker	117,88
39.Richard Voorintholt	116,49
40.Chris Rossing	116,38
41.Peter Aars	113,37
42.Roland Prevot	112,15
43.Redmer Alma	111,84
44.Freark Boonstra	111,38
45.Martijn Romijn	108,95

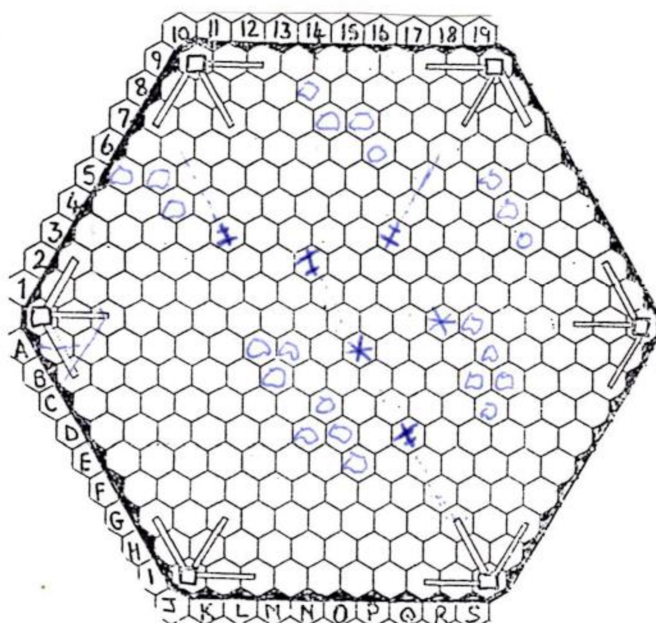
Nog lopende spelen:

Fortuneteller	991,39
Makepeace	846,37
You only live twice	842,37
Almost Always	783,68
Ballade van Jan Lul	777,73
OHMSS	771,49
Herenleed	766,39
Fear is the key	762,69
The spy who loved me	725,98
JMZKM	711,04
Club Nouveau	679,03
Simplistisch verbond	672,19

46.Ben Schilling	108,87
47.Paul Hartmann	108,77
48.Bart Broekman	108,01
49.Jeroen Dijk	107,24
50.Ben Pronk	106,50
51.Charles Arsenault	106,41
52.Marcel Greuter	101,06
53.Jos Krijnen	93,90
54.Kees Kijne	93,66
55.John van Veen	93,16
56.Henry Jansen	92,79
57.Sabine Kroeze	92,01
58.Rick Toet	91,02
59.Wally Koster	88,04
60.Grielof Koster	84,98
61.Paul Scheepens	84,04
62.Inne ten Have	83,49
63.Hugo Nijhof	82,46
64.Dirk-Jan Out	81,72
65.Paul Willekens	81,53
66.Roland van der Post	81,29
67.Marten Aikema	80,99
68.Aart Voorrips	80,89
69.Michiel van Veen	80,63
70.Kees Oosterlee	80,63
71.Paul Dupuis	80,45
72.Jan Weijers	79,46
73.Rein van der Meij	79,03
74.Bertil van Os	78,99
75.Peter Boersma	78,68
76.Paul Smits	78,22
77.Wim Kokx	71,75
78.Jan-Maarten Cobben	71,20
79.Tomas Dokoupil	70,11
80.Rob van Wijngaarden	66,12
81.Marcel van der Veen	66,12
82.Marc Gerrard	66,12
83.Kim Jalink	66,12
84.Kester Meyer	66,12
85.Jan-Willem van de Langemheen	66,12
86.Henk Kats	66,12
87.Erik Buis	66,12
88.Tom Mendel	63,13
89.Henk Vaandrager	60,95
90.Bart Buijck	58,48
91.Wilburt Spek	58,36
92.Edwin van der Bruggen	58,26
93.Wim van Egmond	49,38
94.Wilco van Sminia	39,02
95.Rinze Schuurman	39,02
96.Lambert Wolterbeek Muller	39,02
97.Bernd Timmerman	35,55
98.Wim Huizer	26,25
99.Matthijs Beijer	17,34
100.Arthur van Buel	15,26

Beurt 4, GM: Gerrit-Jan.

Deze beurt gebeurt er eindelijk eens wat spectaculairs. Held Lex vloert Peter op meesterlijke wijze en heeft de volgende Victory Points al weer weerloos voor zijn neus vliegen. Ook Peters bomber wordt met vereende krachten naar de andere wereld geholpen. Grielof raakt verstrikt in zijn eigen gecompliceerde manoeuvres en vliegt van het bord. Hildo knallt ins Blaue hinein.



Press:

GM-Fitz: Nou, ruimte heb je nu meer dan voldoende.
John-GJH: Ja meneer Hondelink u hebt natuurlijk weer helemaal gelijk.

Ring	R	A	A	CRASH!!!!	
Bomber (10 left)	A	O	A	M13	L12
Koster G. (0:-5)					
Baron von Munchhausen	L/F-L*	A/F-L*	A/F-L*	E8	F8
Bomber (1 left)	O	A	A	K10	J10
Zonneveld (0:5)	Ammo 13, Damage 9				
Blue Blunder	A/F-RLA	A	A	J13	J12
Krop (0:0)	Ammo 13, Damage 12				
Friar Tuck	R/F-AR	A/F-R	A	N10	M10
Pater (0:16)	Ammo 6, Damage 12				
Fitzgeraldo	RS	LS	O	CRASH!!!	
Bomber	O	A	A	CRASH!!!	
Mulder (16:11)					
Elmer Fudd jr.	A	L/F-A*	/F-A*	H10	G10
Niezen (0:5)	Ammo 14, Damage 10				
Peter Burymore	LO	IT	LO	X63	Y64
Stolk (41:103)					

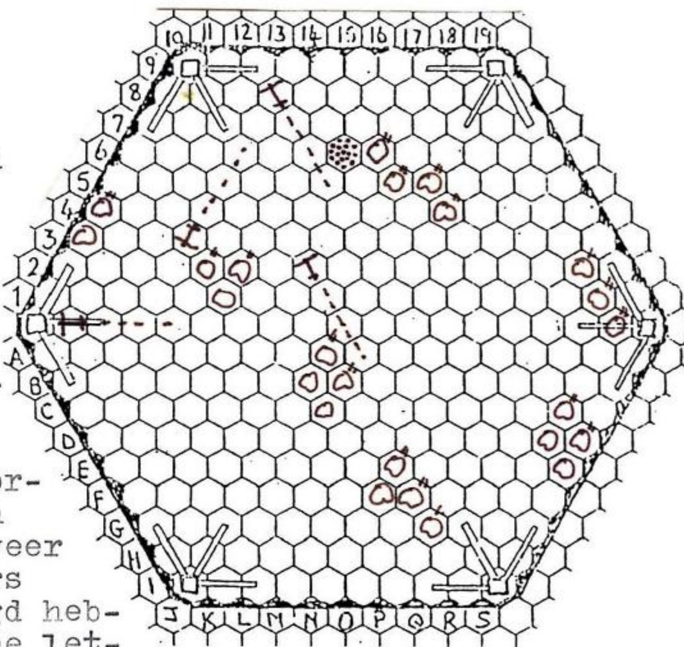
Fudd-Baron: Propjes van lood.
GM-Baron: Jij wil toch niet beweren, dat mijn levensgezellin geen dame is?
Tuck-Prutsgeraldo: Begrijp je nou een beetje hoe je Sopwith speelt?
Blue Blunder-Air: Deze week heb ik met de Challenger gevlogen.

Aanvankelijk had ik nog wat moeite met het hoogteverschil, maar later kreeg ik het te pakken. De hyperbolen waren heel moeilijk, maar de parallellogrammen gingen gesmeerd. Volgende week vertel ik van mijn avonturen in Luna City. Hopelijk ben ik dan ook in staat tot het vliegen van het parallellopipidum.
Fitz-GM: Trouwens, ik vind die inleidende stukjes bij jouw spelletjes altijd veel leuker dan bij Ashley Rhodes en Action.
Burymore-Ring: Hoezo ben ik ver weg?
Baron-Fitz: Koekebakker.
Ring-Fitz : Sufferd.
Fudd-Fitz : Sloompie.
Blue Blunder-Fitz: Lijperd.
Tuck-Fitz: Lekker slaafje.

Parijs tuurt naar spookvliegtuig

PARIJS — Vanaf ondermeer de Eiffeltoren, de Arc de Triomphe en de Montparnasse-toren speuren 250 à 300 met nachtkijkers uitgeruste politiemensen naar een spookvliegtuig, dat de laatste weken vijf of zes keer laag over Parijs gescheerd is. De spookpiloot — of piloten, het is niet bekend of het om één vliegtuig — wordt al de „De zwarte baron" genoemd, naar een roemruchte held in een stripverhaal. De autoriteiten zijn vooralsnog aleen maar geïrriteerd. Geopperd is ook dat het een pilootloos toestel is dat vanaf de grond wordt bestuurd en is geprogrammeerd.

SOPWITH ACTION



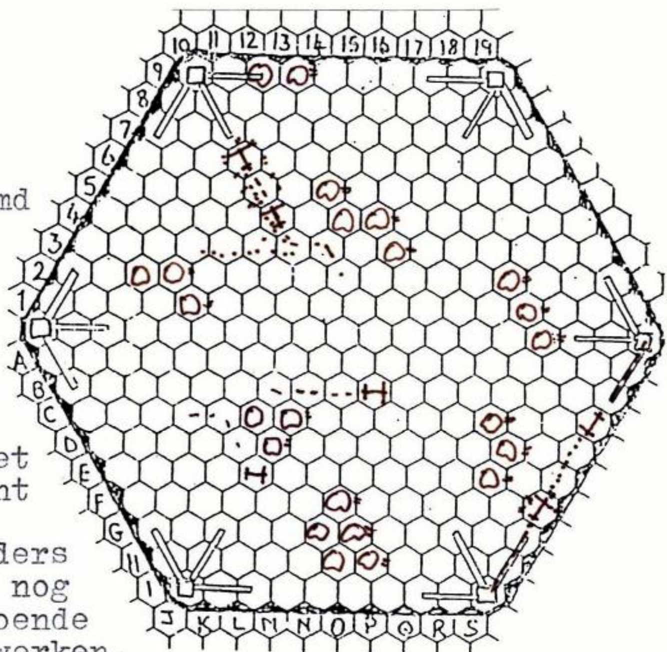
Beurt I5, GM: Peter Mulder.

Blijkbaar kwam de deadline iets te snel voor een aantal van jullie, getuige ook het aantal NMR's in Ashley Rhodes. Ik vind drie weken ook niet echt lang maar aangezien de Dompy en de JM toch ook met zo'n korte deadline werken moet dat in de BRUTUS toch ook haalbaar zijn. Mocht het problemen op blijven leveren, dan is de kans groot dat we toch weer op ons oude systeem terug vallen. Dat houdt dus in dat we ons voornemeh uit BRUTUS 50, om regelmatiger en korter na de deadline te verschijnen, weer moeten laten vallen. Iets waar de lezers van de BRUTUS toch specifiek om gevraagd hebben. Een beetje beter dus op de deadline letten, tenslotte lukt het zelfs Jan Herman om zetten in te leveren.

		Move I		Move 2	Move 3	hex	hexfac
Peter Burymore	NMR	A		A	A	DI2	CI2
Pieter	(4I:68)	ammo 0	dam 2				
Gneubersdak	NMR	A		A	A	D7	D6
Meine	(0:I0)	ammo 2	dam 8				
Peppi & Kokki		R		A	A	B2	AI
Jan Herman	(I3:24)	ammo 4	dam 2				
Ike N.T. Kit		A		A	A	HI0	GI0
Bart	(0:9)	ammo I5	dam 8				

Nog steeds geen press. Groeten en let op de deadline. PETER/

SOPWITH ASHLEY RHODES



Beurt 7,GM: Peter Mulder.

Wat ik bij Action heb gepubliceerd geld ook voor jullie, dus lees dat maar eens.
Uiteraard ben ik er bijzonder ontstemd over dat ook in Ashley Rhodes twee NMR's te betreuren vallen. Een van RENE en één van PAUL. Waar moet het heen met de hobby als zelfs Paul S. gaat NMR-en. Gelukkig wordt hij direct gestrafd, want hij vliegt in de armen van Lex. Zo zie je maar weer; God straft direct, alhoewel je in het geval van Lex beter van de duivel kunt spreken.
Zou de komende keer iedereen zijn orders wat eerder op kunnen sturen omdat ik nog naar Barcelona op vacantie ga en zodoende wat meer tijd heb om de boel uit te werken.
Rest mij nog een ieder een prettige en succesvolle voorronde toe te wensen. Inderdaad, ik zit dan in Barcelona.

		Move I	Move 2	Move 3	Hex	Hexfac
Finchhunter		A	RS	RS	J5	K6
Dols	(:)	ammo I2	dam 8			
CTIB		RS	A*	A*	DIO	CIO
Hondelink	(:)	ammo IO	dam 2			
De Ruyter		A/F-L	LS/F-A	A/F-A	FIO	EIO
Kijne	(:+6)	ammo 3	dam I2			
Friar Tuck	strip A	A	A	A/F-A	SI6	SI5
Pater	(:+2)	ammo I5	dam 4			
Woodstock	NMR	A	A	A*	SI3	SI4
Stouthard	(:)	ammo I6	dam 2			
A. Luchtmeijer	NMR	A	A	A	MIO	LII
de Winter	(:)	ammo 6	dam 8			

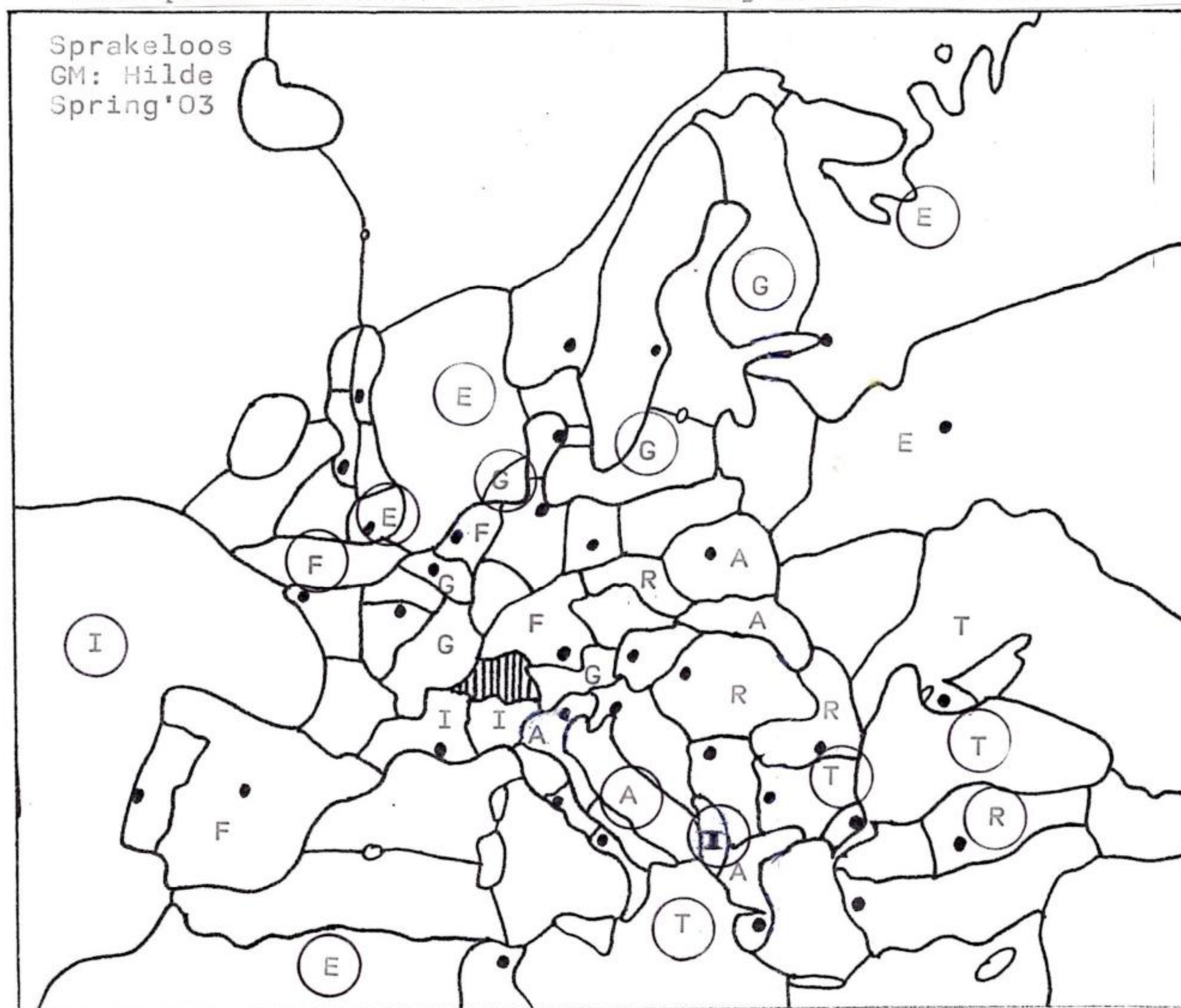
De landingsbaan van Paul is door loting geschied. Pech gehad Paul.
Press:
Tuck-Woetstok: Deze keer neem ik je te grazen, vervelend mannetje.
GM-Tuck: Wat een vooruitziende blik.
CTIB-Woodstock: Als je weer in Groningen komt zal je niet weer zo makkelijk al die spelletjes van me winnen. Gggrrrrrr...
GM-CTIB: Inderdaad, je leek wel een speelbal in de handen van Paul. Als je de finale ook zo speelt heb ik in elk geval geen kind aan je.
GM-Paul: Eikel (daar gaat weer ƒ2,50 naar JohnZ.) had dan ook I2 hardheid tegen de Shirts gebruikt. Hondelampenlul (en nog ƒ5,- naar Paul M.) Het verschil in prijs zit hem in dat Paul zich allang heeft waargemaakt in de dippy-wereld, terwijl John nog niet echtiets gepresteerd heft. Sorry John, maar de waarheid is hard. Daar komt nog eens bij dat ik Paul zijn hulp in "Fortuneteller" nog veels te hard nodig heb.
GM-All: Ook hier geld dat jullie wat beter op de deadline moeten letten, zoals ik ook al vermeld had in "Action".

ANONIEM DIPLOMACY SPRAKELOOS

S'03: Alles schuift netjes langs elkaar heen, met onvoorziene effecten.

AUS: A Tyr-Ven, F Tri-ADS, A Gal-War, A Ser-Gre, A Bud-Gal.
ENG: A Pet-Mos, F Nor-Pet nc, F MAO-Naf, F NTH C (F) A Bel-Hol, F Lon xxx.
FRA: A Bel-Hol, A Bur-Mun, A Mar-Spa, F Bre-ENC.
GER: A Hol-Bel, A Ruh-Bur, A Mun-Tyr, F Kie-HEL, F Den-BAL, F Swe-Fin.
ITA: F WMS-MAO, A Pie-Mar, A Ven-Pie, F ION-Alb.
RUS: A Rum-Bud, A Ukr-Rum, F Arm-Ank, A War-Sil.
TUR: A Bul-Sev, F BLA C A Bul-Sev, F AEG-ION, F Con-Bul ec.

Press:
Geen press dit keer, men is zeker bang zich te verraden.



DIPLOMACY HERENLEED

S'03: De deelnemers aan dit spel schijnen het ruim te zien. De strijd is losgebarsten.

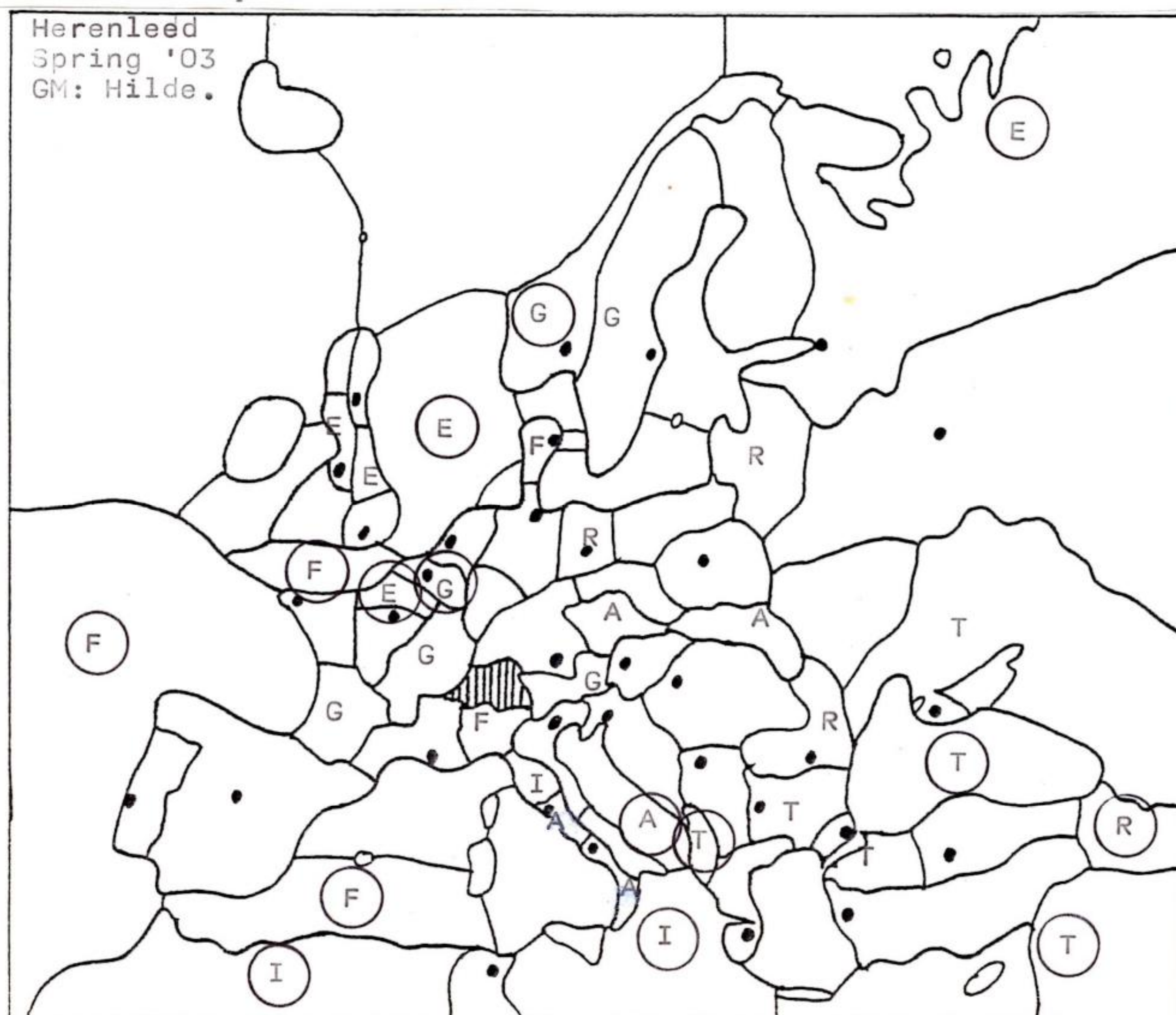
AUS (Rein van der Meij) : A Vie-Boh, A Bud-Gal, A Tri-Nap, A Ven-Rom, F ADS C A Tri-Nap.
ENG (Ronald Ernens) : A Wal-Lpl, F Lon-Yor, F Nor-Pet nc, F NTH C (F) A Pic-Den, F Bel-Pic.
FRA (Barthold Lichtenbelt): A Pic-Den, F ENC C A Pic-Den, A Mar-Pie, F Bre-MAO, F Spa sc-WMS.

GER (Albertus Koster) : A Bur-Gas, A Ruh-Bur, A Mun-Tyr, F Swe-Nor, A Den-Swe, F Hol-Bel.
ITA (Meine van Veen) : A Pie-Tus, F ION C (A) A Tri-Nap, F Tun-Naf.
RUS (Auke Stegink) : A Sil-Ber, A Ukr-Rum, F Sev-Arm, A StPet-Liv.
TUR (Rene de Winter) : A Ank-Sev, F BLA C A Ank-Sev, A Bul-Con, A Rum-Bul, F Gre-Alb, F Smy-Syr.

Drawproposal: 1 ITA, 2 rest.

Press:

ITA-AUS: Mooi he zo'n convooi. Daar houd ik van. Ik ben gek.
TUR-World: Ik trek me direct terug.
RUS-FRA: Zullen we toch maar trouwen?
GM-RUS: Met een receptie in de pizzeria zeker.
ENG-RUS: Akkoord.
FRA-TUR: Goed hoor.
GM-World: Okee.
TYP-GM: Top.



DIPLOMACY ALMOST ALWAYS

Fall'10: Eindelijk een doorbraak aan het zuidelijke front. Frankrijk NMR't. Engeland profiteert met een schitterende comeback, maar nog steeds 3 short.

AUS (Anarchy: Maurice de Volder): A Tri xxx, A Ser xxx.
ENG (Rein van der Meij): F IER-Lpl, F HEL-Hol en F NWS-Nor.

```
FRA (Nico Viet)            : NMR I, F LYO, A Mar, F MAO, F ENC,
                             A Bur, A Pic, F NTH, F Edi, A Yor.
GER (Meine van Veen)       : A Hol-Ruh, A Kie-Mun, F BAL-GOB,
                             en F Den-HEL.
ITA (Anarchy: Jan Weijers) : A Ven xxx, A Rom xxx.
RUS (Kees Kijne)           : A Nor-Fin, A Mos-StPet, A Gal-Sil,
                             A Rum-Gal, A Vie-Boh, A Bud-Vie,
                             F Sev xxx.
TUR (Alte de Boer)         : A Alb-Gre, A Bul S A Alb-Gre, F Arm-Ank,
                             F ADR-ION, A Smy xxx en F BLA-Con.
```

ADJUSTMENTS:

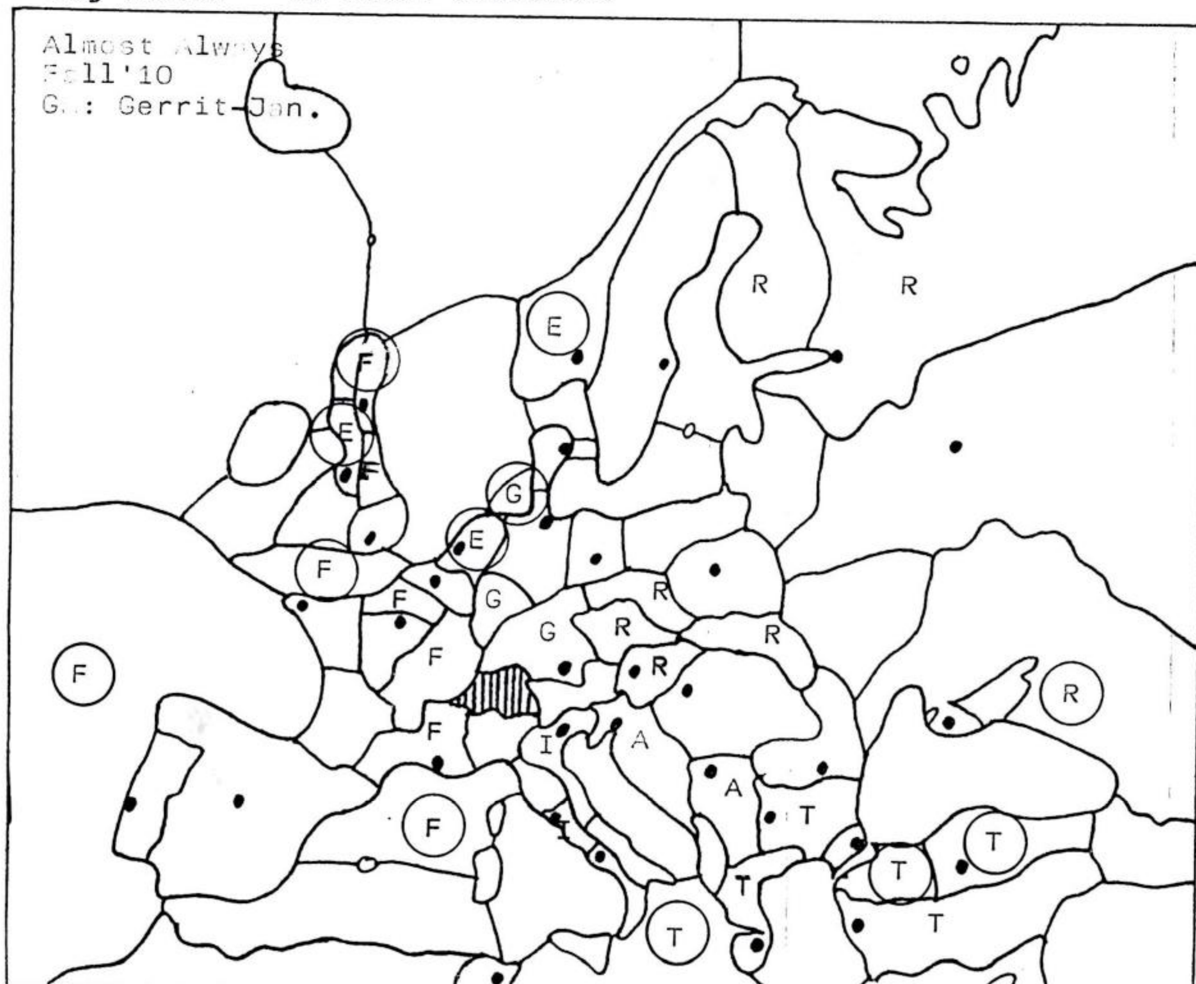
```
AUS (2    =2): Tri, Ser
ENG (3+3  =6): Swe, Den, Bel, +Nor, +Lpl, +Hol        NBP, 3 short.
FRA (9  -1=8)  Home, Spa, Por, Tun, Edi, Lon, Tun, -Lpl
                                                      - F NTH (FFH)
GER (4  -1=3): Home, -Hol                             - F GOB
ITA (2    =2): Rom, Ven
RUS (8  -1=7): Home, Bud, Rum, Vie, - Nor
TUR (6    =6): Home, Gre, Bul, Nap
```

DRAWPROPOSAL:

1. E, 2. I,A, 4. G, R, 6. T, 7. F
Stemmen is voor.

PRESS:

```
All-GM:         Dank je.
Rus&Ger-Tur:    FOR i := 1 O 2000 DO writeln ('Ik zal nooooit meer
                                               stout zijn')
Tur-Rus:        Tja, dit is ook 'all in the game'.
Ita-Aus:        Samenwerken?
Eng-World:      We shall overcome.
```



HORIZONTAAL:

1. ALS JE DE VLEESHOUWER TOT VOORTPLANTEN BRENGT, KRIJG JE ZIJN HIPPISCHE COLLEGA. (12)

9. WEL EEN BELEVENIS DIE KRUIDENIER (3)

10. TRUE AND RELIABLE FOREVER, DEZE GODIN. (4)

11. LAAG BIJ DE GRONDS OF HEMELS? (10)

13. IN. ENGELAND WORDEN DE VERENIGDE STATEN VAN EUROPA GEBRUIKT (3)

14. ZWAKKE WEGBEDEKKING. (4)

16. DIE RARE HEEFT GEVANGEN. KENNELIJK WAS HET LEERZAAM (8)

19. VERZERING MET HONDJE. (3)
20. GEEN EI DAT GEEFT SCHRIK. (3)
21. GLANSLOZE VLOERBEDEKKING. (3)
22. NA SCHRIK IK NIET. (2)
23. ALS HET WEL SPOEDIG IS, IS HET SPOEDIG. (6)
26. VRIENDELIJK EN BODEMACHTIG. (6)
27. GEK WORDT JE VAN DAT ROEIEN! (3)
28. IK ZWEER HET IN HET OOSTEN DES LANDS. (3)
29. OM TE HOREN WAT ER IN HET HEILIGDOM HANGT MOET JE KYKEN OF ZE JE BINNEN LATEN. (12)

1	2	3			4			5	6	7	8
9			■	■		■	■	10			
11							12			■	
	■		■	■		■	13			■	
	■		■	■		■	■	14		15	
16				17		18		■	19		
	■		■	20			■	■	21		
	■		■		■	■	■	22		■	
	■		■		■	23	24			25	
26						■		■	27		
	■	■	■		■	■		■	28		
29											

VERTICAAL:

1. ACHTERKANT VOORTGEPLANT; ZIJN HIPPISCHE ZELF OF HAARDRACHT? (12)

2. AHA! (3)

3. OVERDREVEN „GEZINSHOOFD"? (10)

4. EEN GIER DIE IN DE WAR MOET RAKEN OM VOOR DE CRISIS TE STAAN (7)

5. DE EERSTE ROEP GEEFT EEN EXCUUS. (5)

6. VOOR DETAILLE MOET JE ER PUDDING VAN MAKEN OM ER PUDDING VAN TE KUNNEN MAKEN (12)

7. HET IS ER (2)

8. RAAR OM 500 HALVE MIDDELLIJNEN TE GEBRUIKEN OM IN DE RONDTE TE KIJKEN. (12)

12. OP DE GEMEENTE UNIVERSITEIT GEBRUIKEN ZE WEER EEN INDIANENUITROEP (2)

15. DIE OERVROUW IS ACTIEF BUITEN HET VOERTUIG (3)

17. METAAL IN DE WEG STOPPEN IS EEN GEWOONTE. (7)

18. VRESELIJK WOORD. (2)
22. SPAANSE LENGTEMAAT? (2)
24. SMALLE GRIEZEL. (4)
25. RAAR VERGULD DIE SOCIALIST. (4)

UNITED

Deze keer een aantal opmerkelijke zaken. Zo werden we onaangenaam verrast door de eerste NMR in deze competitie, nog wel door de trotse koploper in divisie B, Go Ahead. Dit had direct twee nederlagen van Go Ahead tot gevolg, zodat nu alles in divisie B weer open is. Van de voorsprong van vijf punten van de vorige keer is er nog maar 1 over. Hopelijk komt het niet nog een keer voor!!

Ook in divisie A nederlagen aan de kop van de ranglijst. Winterslag en ATGC verrassen met twee overwiningen. Pims Toupetje en RC de Automobiles bereiken de finale van de strijd om de eerste Brutobokaal

APPRENTICES

Anagram : Nimee, Evvenna.
Jonge Helden : Nico.
Spel Verenigd: Zwarte Pieten.
Begrippen : Brutus50.

TOPSCORERS

Divisie A

Gerardinho (Pims Toupetje)	23
Piepgraag (Pims Toupetje)	17
Junta, Monopoly (Spel Ver)	16
Gaganazwili (Nice Names)	16

Divisie B

Violet (Verfdoos)	14
Merremdaal (Anagram)	14
Ceruleum (Verfdoos)	13
Coriol (B'uffalos)	12

SCHORSINGEN EN BLESSURES

Go Ahead : Jigo, Seki, Joseki.
Anagram : Jarr-Tenig, Drulem.
Etrangers : vd Gijp, Cruyff.
Automobiles : Dobbeljoe, Dodge, Mer Sedes, Porsj(3), Ma Serati(2), Revolvo(3), Saab.
Jonge Helden: Gatenkaas, Pruimpit(5), Kleenex, Harikiri.
Begrippen : Hemmet, Hammond(2), Craft.
Nice Names : Gaganazwili, Rubiobea, Bontempini(2).

BRUTOBOKAAL

Halve Finales:

RC DE AUTOMOBILES - ION CUM SUIS 2 - 2
geel: Metro/-.
rood: Revolvo/-.

Replay:

ION CUM SUIS - RC DE AUTOMOBILES 0 - 1* (* = penalty)

PIMS TOUPETJE - SV HOMERUS 3*** - 1

Finale op neutraal terrein: Pims Toupetje - RC de Automobiles

DIVISIE A

Beurt VIII, Match XV.

BEGRIPPEN - ALL TIME GREATEST COMPOSERS 0 - 1
goals: -/Haydn.
geel : Planck, Newton, Hammond, Craft/Brahms.
rood : Hemmet/-.

FC SPEL VERENIGD - SV HOMERUS I&O COMBINATIE 2 - 2
goals: Junta, Monopoly/Menelaos, Penelope.

ION CUM SUIS - PIMS TOUPETJE 3 - 1
goals: Nuntius(3)/Grote Back.

WINTERSLAG GE - NICE NAMES 6 - 5
goals: FisherIII, Warspite(2), Vidor/ Gaganazwili (2),
van de Kabargebok Bontempini (2), Robiobea.
geel: -/Parson, Fairweather, Porsche, Gaganazwili, Bontempini,
Rubiobea, Mariotti, Pelagatti, Edebbrunner, Sweeflinck,
Vasquez, Drakulich, D'Cardelinio.

JONGE HELDEN - ROYAL CCC 0 - 0
rood: Pruimpit, Gatenkaas/-.

Beurt VIII, Match XVI.

ROYAL C.C.C. - WINTERSLAG 0 - 2
goals: -/Walsh(2).

SV HOMERUS ILIAS & ODYSSEE COMBINATIE - JONGE HELDEN 1 - 1
goals: Niemand (pen)/Pruimpit.
geel : -/Kleenex, Harikiri.
rood : -/Pruimpit.
inj : Niemand/-.

PIMS TOUPETJE - FC SPEL VERENIGD 0 - 7
goals: -/Monopoly, Junta, 1830(4), Bridge.

NICE NAMES - BEGRIPPEN 3 - 0
goals: Rubiobea (3 pen)/-.
geel : -/Hemmet, Diels Alder, Planck.
rood : -/Craft, Hammond.

ALL TIME GREATEST COMPOSERS - ION CUM SUIS 3 - 1
goals: Weber(2), von Beethoven/Pythia.

Stand:

	G	W	D	L	P		VP	DP	GPP	KFL	Manager
1. Pims Toupetje	16	10	0	6	20	(65-48)	3	140	0	360	G. Voorintholt
2. Begrippen	16	9	2	5	20	(38-39)	2,5	62	0	844	Grielof Koster
3. Spel Verenigd	16	8	4	4	20	(63-66)	4	118	0	1891	Roland Bakker
4. Jonge Helden	16	6	5	5	17	(36-26)	3	136	0	576	Hilde Niezen
5. Nice Names	16	7	3	6	17	(54-52)	3	82	0	320	R. Voorintholt
6. Ion cum Suis	16	7	2	7	16	(29-31)	3,5	110	0	320	Liuwe Westra
7. ATGC	16	6	2	8	14	(37-50)	4,5	62	0	320	Mente Heemstra
8. Royal CCC	16	5	3	8	13	(47-35)	2,5	86	0	400	Kor Eeftink
9. KV Winterslag	16	5	2	9	12	(26-40)	4	54	0	400	Rene de Winter
10. SV Homerus	16	4	3	9	11	(29-33)	3	72	0	280	A. Koster

DIVISIE B

Beurt VIII, Match XV.

EEDSJPIE - LES ETRANGERS 11 - 1
goals: Pinkster(3), Pot(2), Pilon(2), Playten(2)/van der Gijp.
Portugee, Pint

GO AHEAD - RC DE AUTOMOBILES 2 - 4
goals: Ishi-no-shita(p), Geta/Porsj(2), Dobbeljoe, Dodge.
geel : -/Dobbeljoe, Dodge, Ma Serati.
rood : -/Revolvo, Mer Sedes.
inj : Jigo, Seki/-.

BRUTUS ANAGRAM - FLYING BUFFALOS 1 - 0
goals: Jarr-Tenig/-.
rood : Drulem/-.

SWEET FEET - AIRRAIDERS 1 - 2
goals: Badedas/Mistery(2).

BRITISH PRIME NO. 10 - VV DE VERFDOOS 1 - 0
goals: Disraeli/-.

Beurt VIII, Match XVI.

VV DE VERFDOOS - SWEET FEET 0 - 0

RC DE AUTOMOBILES - BRITISH PRIME NO. 10 0 - 3
goals: -/Disraeli(2+p).
rood : Porsj/-.
inj : Saab/-.

FLYING BUFFALOS - GO AHEAD 5 - 0
goals: Coriol(2), Prince(2), Raeper/-.
inj : -/Joseki.

AIRRAIDERS - EEDSJPIE 0 - 0

LES ETRANGERS - ANAGRAM 0 - 1
goals: -/Drulem.
rood : -/Jarr-Tenig.
inj : van der Gijp, Cruyff/Jarr-Tenig.

Stand

	G	W	D	L	P		VP	DP	GPP	KFL	MANAGER
1. Go Ahead	16	11	0	5	22	(37-29)	2	0	5	1580	Theo Jansma
2. British Prime	16	10	1	5	21	(33-17)	4,5	0	10	1331	Chris Rossing
3. Buffalos	16	8	2	6	18	(41-34)	3	80	0	2110	Paul Stouthard
4. Anagram	16	7	3	6	17	(36-31)	4,5	120	0	918	Meine van Veen
5. Sweet Feet	16	6	4	6	16	(29-27)	3	28	0	1080	Nico Viet
6. Verfdoos	16	6	2	8	14	(41-37)	3	20	0	940	Henry Jansen
7. Eedsjpie	16	6	2	8	14	(22-28)	4	76	0	577	Bram Pouwer
8. Etrangers	16	5	4	7	14	(35-43)	2	72	0	580	Erik Joustra
9. Airraiders	16	6	2	8	14	(32-54)	4	60	0	2367	Gerke v d Vegt
10. RC Automobiles	16	5	0	11	10	(30-33)	4	146	0	2420	Ronald Mulder

Tot de volgende keer! En niet meer NMR-en Theo!!

DRUKWERK



AAN:

Afzender:

Gerrit-Jan Hondelink
Stadhouderslaan 11 A
9717 AD Groningen
tel: 050-140765
GIRO: 5705744